

## 剣道の技術に関する基礎的考察

下 島 浩 二

### 1. はじめに

近年、運動学の分野で飛躍的に発展した運動技術の研究は、運動形態 (Bewegungsform)、運動経過 (Bewegungsablauf)、運動様式 (Bewegungsstil)、運動の定型化 (Stilisierung)、運動の鋳型化 (Stilisierung) 等々剣道の技術を理解し説明するうえで重要な諸概念を提起してきている。もちろん、これらの運動学の諸概念は、われわれ剣道の技術を研究する者にとって全く目新しいものであり、従来の剣道の技術の流れからみて多くの論議を呼ぶところであろう。

しかし、近年他のスポーツ運動学の研究動向を反映して、われわれの研究分野においても、これらの諸概念を用いて剣道の技術を分析し説明しようとした試みが、徐々に現れるようになってきている。例えば、福田明正、「武道の技術—剣道技術論—」<sup>1)</sup>、中林信二、「武道 (剣道) における技術と技能と技法」<sup>2)</sup>、および湯浅晃、「武道における『わざ』の概念について」<sup>3)</sup> 等々が挙げられる。

今後の剣道の技術の研究は、運動学の技術論の射程の中で発展することは、疑いないものと思われる。その意味において、この運動学の技術論との対話が可能な方向で、すなわち、従来の剣道の「技術」に関する知見を目的、方法、概念等々について運動学のそれらと共有しながら、その方向において剣道の技術の構造とその独自の特性を明らかにすることが必要である。剣道の技術の体系や技術論は、こうした基本認識のうえに立って、はじめて構築されるものと考えられる。

ところで、この運動学との対話という方向で剣道の技術の研究を試み、その知見に基づいて

指導内容の合理的なモデルを作成するには、いくつかの基本的前提をなす問題を明らかにしておく必要がある。

そのひとつが、技術と「わざ」の概念の違いに関するものである。運動学における技術の概念および技術を理解し説明する諸概念は、われわれ剣道研究者がこれまで経験的に使用してきた「わざ」の概念との間にある落差を認識させずにはおかない。そこで、まず伝統的に固有の意味を内包してきた剣道の「わざ」の概念を、運動学の視角から再構成することが必要である。

次に挙げられるのが、人が剣道の技術と関わる過程で顕在化する文化的特性をめぐる問題である。今日まで剣道の世界では、伝統的に「日本剣道形」や「古流の形」の修練を、剣道の技術および技能の向上において重要なものとして考える気風・意識が残っている。しかし、かかる意識の在り方は、運動学における技術論の前提・原理と根底から対立する側面をもっている。したがって、運動学との対話という方向で剣道の技術の研究を進展させるには、如何なる意味の原理的対立があるのかを明らかにしなければならない。

最後に、剣道の技術の研究とは、指導内容のモデルを情報として与えることである。剣道の世界において伝統的、歴史的に、所謂「上達の秘訣・こつ」、「勝つための秘訣・こつ」、「技の上達の秘訣・こつ」といった類の著書が多数ある。また、われわれ指導者も、そのような経験的知識に基づいて指導してきたことは、疑いない。しかし、運動学の技術論と同じ地平に立って剣道の技術の指導内容を構成するには、上述の「秘訣」とか「こつ」とか呼ばれてきたものを、一定の枠組のもとで整理し直す必要がある。そこで、そうした再構成のための基本的な

枠組、考え方を示すことが、これまでの剣道の技術の研究の現状からみて最も重要なことと思われる。

今日、剣道の技術の研究において、運動学における技術論の射程の中で、剣道の指導の現場で培われてきた様々な指導内容としての技術に関する経験的知識を再構成する基礎的作業は、最も重要な課題である。本稿では、その第一次的作業として上記の諸問題についての基本的な考察を試み、今後の研究の方向を確認したい。

## 2. 剣道における技・技術の概念

### (1) 技と技術の意味

今日、運動学においては、われわれが「わざ」という経験概念で包括してきた技術、技能、個人技法の概念を、各々分析的に区別して用いるのが、一般的である。すなわち、金子明友<sup>4)</sup>によれば技は、運動形態であり、また技術とは、技（運動形態）の運動形態的課題解決のための方法であるというのが、それである。換言すれば、技術とは一定の運動経過においてディスプレイされる運動技術として特定化されている。

このような技術の概念規定は、マイネルの「スポーツ運動学」におけるスポーツ技術の研究に基づくものであることは、周知である。マイネルは、スポーツ技術について「ある一定のスポーツの課題をもっともよく解決していくために、実践のなかで発生し、検証された仕方であると解されよう。その解決の仕方は合理的でなければならない。つまり、それは現行の競技規則の枠内で、合目的な、できるだけ経済的な仕方によって高いスポーツの達成を獲得するものでなければならない……現在のところ、その存在が認められているスポーツ技術は一般妥当な、つまり誰にでも通用するという性質ももつし、個人的な、それゆえに他人には適用しない特殊性をもつ<sup>5)</sup>。」と述べ、技術の発生、性格および本質的メルクマールを明らかにした。

このようなマイネルの技術の概念に基づいて、上記の技術の概念および技術を説明する諸

概念を特定化したのが、金子明友である。金子明友<sup>6)</sup>によれば運動技術の本質的メルクマールは、客観性、公共性、無名性、合理性である。したがって、運動技術は、個人のやり方の域を出ていない、かつまた、転移可能な共通項が抽出されていない個人技法とは、分析的に区別されるべきである。また技能は、個人技法とは区別がつけがたい側面をもつが、共有可能な運動技術の内面化した能力として特定化できる。

一方、剣道の技術に関しては、これらの運動学的視角および概念に基づく研究は、まだ確立されていない。そのような視角からの研究を試みるには、まず、伝統的に使用してきた「わざ」という用語の意味内容と運動学における上記の諸概念との間にある落差を認識し埋める基礎的作業が、根本的に必要であろう。

この「わざ」という用語の意味内容を明らかにするためには、技術的な意味を内包している「武芸」、「武術」、「武道」等々の用語との関連を分析することが必要であるが、ここでは敢えて問題としない。

しかし、この「わざ」という用語は、「事」、「術」、「技」、「業」等々の名辞であり、それらには広く戦術的な意味も含まれている。これらの用語の意味内容について、坪井三郎は「事理一致」という観点から「『事』とは事実のことで『わざ』を表わし、身体の動作を意味している<sup>7)</sup>。」と述べ、金子が分析的に区別した、運動形態としての技とその運動形態的課題解決法としての運動技術の両方の意味を含んでいることを指摘している。さらにまた、彼は剣道の技術を「動作と心を含めて如何にして打突効率を高めるべきかの方法<sup>8)</sup>」と定義し、剣道の技術の理解には、心身一元論的な考え方が重要な意味をもっていることを示唆している。

また、中林信二は、この「わざ」という用語について、「これは多分に技能的あるいは技法的性格が強い……客観的に言語として情報として規定する概念はなかったといえる<sup>9)</sup>」と述べ、「わざ」という用語には、特殊な意味内容が含まれており、生産技術の概念として分析するに

は、多方面からの研究と時間が必要であると付け加えている。結論的にいえば中林信二が述べている通り、剣道において技術、技能、技法という運動学的な概念はなかったといえる。

このように、「わざ」という用語には、複雑な意味内容が含まれており、運動学の地平で技術の研究を進めるためには、技術の概念および技術を説明する諸概念を共有し、その経験的落差を埋める基礎的研究が尚一層問題領域として拓かれる必要があろう。つまり、剣道において、人と技術の関わり合う過程で固有の意味をもっている、文化の性格の違いを明らかにする問題領域が、それである。

## (2) 「形」の文化的意味

剣道の技術の研究を運動学の技術論の射程の中で発展させる場合、われわれが伝統的、歴史的に重要な文化内容として扱ってきた「日本剣道形」や「古流の形」に、どのような意味付けを与えるかは、剣道の技術の研究の範囲を決定するものとして重要な意義をもっている。というのは、先述したように、剣道の技術の習得において「形」の修練を重要なものとみなす意識の在り方は、運動学における技術論と根底から対立する原理的問題を提起すると同時に、そこには人と技術の関わり合いをめぐる重要な研究領域を拓く可能性があるからである。

普通、剣道において「形」を練習する場合、二つの意味があると考えられる。その一つが、「形」をより美しく定められたルールに従って上手に演ずるという、美的規範のそれであり、もう一つは、剣道の技術の「あるべき姿」を「形」に立ち返って追求するという、完全性のそれである、だが、かかる「形」の修練の意味付けは、運動学の運動技術の定型化の概念との微妙な関連の上に成り立っている。

金子明友によれば運動技術の定型化とは、「課題解決のためのある運動経過を一定の型にはめこみ、それをその運動の基本の型とし、運動の『個人性』や『発展性』の原理をすべて無視して課題解決の方法を形式化すること」<sup>10)</sup>である。つまり、型にはめられた運動、技術の没

個性化された運動様式、すなわち、個人の技法が経験的検証にさらされないまま、ひとつの規範的な意味をもつ運動様式として定着したものだと考えられる。

その意味において、歴史的に変化しない「日本剣道形」や「古流の形」は、運動学における運動技術の「個人性」や「発展性」の原理と全く相反する「没個人性」や「停滞性」のそれを内包しているのではないかという、本質的問題が提起される可能性がある。金子明友が述べているように、古いものは滅び、新しいものが絶えず生成するという技術の前提からすると、「古きに返って新しきを生み出す」という価値観に支えられた「形」は全く異質な前提をなしている。

ここには、剣道において人と技術の関わり合いに反映している文化の型の質的違い、すなわち、剣道の技術の習熟過程にみられる技術観のそれをみてとることができる。例えば、浅井浅一<sup>11)</sup>は、外来スポーツの練習(稽古)と創造(工夫)の過程に加えて、武道においては修養(内観)の過程があることを長所として挙げ、また、金子明友も「東西の技術観」<sup>12)</sup>と題する論稿の中で、武道における技術の習熟過程に関する浅井浅一の指摘を一步進め、自己の身体を通しての稽古、鍛練の意味を「運動の自己観察」というマイネルの概念によって説明している。

このように、剣道における「日本剣道形」や「古流の形」の修練には、運動学の前提・原理と相入れない側面があるが、「運動技術の習熟の完全性ないし理想像」を追求する意味をもち、したがって「運動する主体の心構えも包み込んでいく東洋的技術観は大切にされるべき」であろう。

運動学との対話という方向で、剣道の「形」に指導内容としてどのような意味を付与するかは、上記の用語の意味の違いと相反する前提・原理を認識しながら「運動の自己観察」と「運動する主体の心構えも組み込んでいく技術観」を洞察し、統合していく方法論の確立いかに

かかっているといえよう。

### 3. 剣道の技と技術の構造的特徴

本稿では、技と技術の概念について、技を運動形態として、また技術を技（運動形態）の運動形態的課題解決の方法として特定化する。さらに「形」の問題は、考慮に入れないで論稿を進めていく。

他のスポーツ同様、剣道においても技と技術は、プレイヤーが自己の身体に技能化したうえで、それをプレイヤーがゲーム（＝試合）<sup>13)</sup>に持ち込むものである。したがって、技と技術の特性は、剣道のもつゲームの構造によって大きく規定されていると考えられる。その意味において、剣道の技術の研究は、運動学における技術の研究を基礎にしながらも、ゲーム理論的視角からの分析と説明を合せて試みるべきと思量される。すなわち、指導内容としての技と技術の研究は、剣道のゲームの目的達成のための技と技術の手段的価値を明らかにし、それを情報として与えることである。

本稿では、次に、これまでのゲームの研究の成果に基づいて剣道の技と技術の構造的特徴を明らかにする。

#### (1) 剣道の技術の構造

これまでのゲーム理論の成果から、ゲームの構造は、①目的 (Purpose of the game)、②行為の手順 (Procedure for action)、③ルール (Rules governing action)、④参加者の人数 (Number of required Participants)、⑤参加者の役割 (Roles of participants)、⑥結果、報酬 (Results or pay-off)、⑦行為に必要な能力、スキル (Abilities and skills required for action)、⑧相互作用パターン (Interaction patterns)、⑨物理的な場—環境的要素 (Physical setting and environmental requirements)、⑩装備、道具 (Required equipment)<sup>14)</sup>等々の構成要素から成る集合であると規定される。図1は、このようなゲーム理論におけるゲームの構造図式を敷衍して、剣道のゲームを構造化し、図式化したものである。

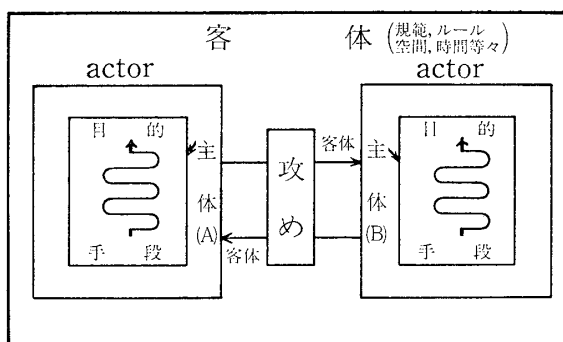


図 1

剣道の目的は、「剣道の意義を理解し、日頃の技術の成果をいかんなく発揮すること、すなわち、ゲームをフェアプレイの精神に基づきながら勝つことである」、「剣道は、対人的関係の中で竹刀を用いて約束部位（面、小手、胴、突）を打つ、突く等の対人的相互作用である」等々、一般的には理解されている。

ところで、ゲームにおいてプレイヤーが用いる技と技術の範囲は、多様であるが、ゲームの状況を構成する規範、ルール、空間、時間等々、様々な客体要因によって制限されている。その限られた範囲内で行為者（actor）は、様々な技と技術をディスプレイする。行為者（主体 A、主体 B）は、対人間の相互作用の過程で、様々な技と技術を手段にして目的（有効打突獲得）を達成しようとする。

しかし、そのような制限された相互作用の過程で行為者は、ただ単に自己の能力のすべてを発揮しさえすれば目的を達成できるものでない。なぜなら、そこには剣道のゲームの最も大きな特性であり、また状況を構成する一要因である、相手の技能の関与があるからである。したがって、剣道においては、目的達成の手段たる最も重要な要素として、「攻め」の技術が挙げられる。

この「攻め」の技術の実体は、現在のところ十分明らかになっていない。一般に「攻め」ないし「くずし」には、「構えをくずす」、「間合をつめる」、「剣先を殺す」、「打って攻める」、「気で攻める」等々、いろいろある。このような「攻め」を、対人的競争を特徴とする剣道の

技と技術の本質的契機として挙げ、それを構造化しようとしたのが、中林信二である。

中林信二は、この「攻め」の実体を次のように構造化した<sup>15)</sup>。

- (1) 攻める→相手が反応する（くずれ）→打突する

これは、Aが攻めるとBがそれに応じて反応し、それがAにとってはくずれとなって打突できる。この関係法則を意識的に適用したものとして、中心を攻めて入り相手がさがる瞬間面を打つ、竹刀を押えて入り相手がそれに応じて隙ができた所を小手を打つ、などがある。

- (2) 攻める→相手が部位を打ってくる（くずれ）→打突する

これは、Aが攻めるとBがこれをとらえて部位（面・小手・胴・突）を打突してくる。それがAにとってくずれとなって打突できる。相手が面にくるのをすり上げて面、相手が面にくるのを抜いて胴などがある。

- (3) 部位を攻める→相手がそれに応じる（くずれ）→打突する

これは、Aが打突部位を打っていくと、Bはそれに応じて打たれまいとする。そこがAにとって隙となり打突できる。これには、小手を打っていくと相手がそれを防ぐために竹刀を中心からはずす、そこをすかさず面を打つ、などがある。

- (4) 部位を攻める→相手がそれに応じて部位を打ってくる（くずれ）→打突する

これは、Aが打突部位を打ってゆくと、Bはそれに応じてAの部位を打ってくる。そこがAにとって隙となって打突できる。これには小手に対してすり上げて面に打ってくるのを胴に変って打つ、などがある。

このような中林信二の「攻め」の技術の構造化は、今後の剣道の技術研究の端緒を与えてくれるものである。しかし、この「攻め」の技術の実体を、中林信二が述べる「客観的法則性の

意識の適用」<sup>16)</sup>というレベルで構造化するには、現在のところ、その実体と理論との間にある落差が、非常に大きいといわざるをえない。

「攻め」とか「くずし」は、打突の合理性を高める本質的契機であり、その実体が明らかにされるべき最も重要な研究領域であろう。

## (2) 剣道の技術の構造的特徴

現在、スポーツは個人スポーツ、対人スポーツ、集団スポーツの三つに分類されているが、如何なるスポーツも、このような分類を越えた意味をもっており、各々分類されたスポーツの特徴を一概に演繹することはできないであろう。しかし、各々三つに分類されたスポーツの中から、その類型を最も典型的に代表するスポーツを選び出し比較することは可能であろう。したがって、本稿では現在、対人的スポーツの一つとして分類されている剣道の技と技術を個人スポーツ（体操競技、水泳、陸上競技等）と比較して、その構造的特徴について述べてみたい。

図Ⅱは、個人、対人、集団スポーツの技術の構造的特徴を図式化したものである。

	ゲームの構造	技・技術の構造的 特徴
個人	重層構造	表出的構造 (目的志向的性格)
対人・ 集団	円環構造	手段的構造 (状況志向的性格)

図Ⅱ

個人スポーツのゲームの構造は、ゲームの開始から終了までの経過が直線的であり、重層的構造をなしている。したがって、個人スポーツの技と技術の構造は、表出的・演技的特徴をもっている。プレイヤー間の対人的な関係は、全く無視してよいというのではないが、概して重要性をもたない。すなわち、ゲームの目的達成において、相手に勝つために、如何なる技と技術を用いるかはあまり重要ではなく、自己の技

と技術を如何に十全に表出・演技するかが決定的要因となる。それゆえに例えば、体操競技では、ゲーム前にあらかじめ決められた技と技術をゲームにおいて演技し、そして、それぞれの技の美しさと技術の正確さが判定されるのである。ゲームの状況に応じて技と技術を選択する契機が、プレイヤーにおいて働くことはない。その意味において、技と技術は目的志向的性格をもつ。

それに対して対人スポーツの一つである剣道のゲームの構造は、ゲームの開始から終了までの経過が、螺旋的であり円環的構造をしている。したがって、個人スポーツとは異なり剣道の技と技術の構造は、競争的・手段的な特徴をもっている。ゲームの目的達成において重要な要因は、円環的に展開・変化するゲーム状況の中で相手に勝つために、如何なる技と技術を用いるかが重要となる。円環的に変化するゲーム状況の中での「手段の選択の合理性」が勝敗を決定する大きな要因である。その意味において、剣道の技と技術は状況志向的性格をもつ。

したがって、剣道における技と技術の研究は、まず、ゲームにおける様々な状況要因との関係において、技と技術の合理性を規定する要因を抽出することが必要である。

#### 4. ゲームの構造的範囲 (Structural dimensions)

これまで、われわれ剣道指導者は、各々自己の経験に依存して技術の指導を実施してきた。今日、剣道の指導者は、科学的知識に基づいて構成した技術の指導内容を求めている。そのような指導者の要求に応え、技術の指導内容を情報として提供するためには、これまでの技と技術に関してもっている経験的な知識をモデル化し、それを経験的な検証に耐え得るものにしなければならない。

技術の指導内容を情報として与える作業を具体化する前に、その前提となる本質的問題として、研究者が如何なる規準に基づいて技術の本質的メルクマールのひとつである技術の「合理

性」を判定するか、さらに、基本的枠組となる技術の構造的範囲を如何に設定するかが、問われなければならない。ここでは、そのような前提となる問題についての基本的な考え方を示したい。

##### (1) 技と技術の合理性の規準に関する問題

一般に、技と技術は、「目的—手段」の体系の中で捉えられているが、プレイヤーのゲームにおける行動が目的合理性の範疇で完結することは、理論上ありえても、現実にはありえない。すなわち、理論的にはプレイヤーの行動は、ゲームの目的達成のために選択した技と技術の手段的行為として捉えられようが、現実には、プレイヤーがゲームにおいて顕在化する手段的行為は、対人、役割、ルール、規範、時間、空間、道具等々の様々な状況要因によって拘束されている。と同時に、そこには主体の意味付与、すなわち、技と技術の選択の契機が作用している。したがって、プレイヤーがゲームにおいて選択する技と技術の合理性は、多くの客体的な状況構成要因と内面的な意味付与の過程によって規定されていると考えるべきであろう。

この合理性の規準は、個人スポーツ、対人スポーツ、集団スポーツそれぞれにおいて、その構造と性格により本質的に異なるものであり、また、運動学の「一回性の理論」<sup>17)</sup>に照らしてみても、あくまで相対的に過ぎない。その意味において、技と技術の本質的メルクマールのひとつである合理性の規準と範囲は、研究者の側の「方法論的丸め込み」<sup>18)</sup>(methodological rounding)によって仮説構成されるに過ぎない。

この「方法論的丸め込み」は、「ある運動形態としての技とその運動技術がゲーム状況の中で合理的に行われたか否か」を判定する場合、および、それらの技と技術を指導内容に盛り込む場合、本質的な問題を提起することになる。

ゲーム状況における剣道の技と技術の合理性の規準は、①規範・ルールに適しているか、②運動形態的課題解決の方法としての「手段的有効性」、③ゲーム状況における「手段選択の妥当性」、すなわち、意味付与の適格さの三つが

考えられる。

これらの規準をすべて満たすならば、ゲームにおける、ある技と技術は理論的には、合理的だと判定できるのであるが、現実には、これらの規準がすべて満たされた技や技術を仮定することは、極めて難しい。この理由は、先述したように対人スポーツとしての剣道のゲームの円環的構造と技と技術の状況志向的性格が、特に作用していることにあると考えられる。

例えば、「小手すり上げ面」という運動形態としての技を考えてみたとき、その技の技術（運動技術）が、運動形態的課題解決としてほぼ完璧な形でなされたとしても、円環的なゲームの状況の中で「一本」（有効打突）につながらないケースが多くある。また、その逆もあり、これらの場合「この技と技術は、合理的でない」また「合理的である」といえるのかどうか、という問題提起となって現れる。

このように、理論上のレベルにおける技と技術の合理性と現実のレベルにおけるそれは異質なものである。剣道の指導と指導内容の構成が、最終的には、技能の発達段階ごとにゲームができるようにさせることだと仮定するならば、学習者に対して、ゲームにおいてより合理性の高い技と技術を演ずることができるようにさせるために、このような理論と現実の落差を埋める情報を与えることが必要であろう。そのためには、ゲームの多元的な構造的範囲を仮説的に設定し、その構造的範囲の中で展開する技と技術の合理性を規定する客観的要因を抽出して分類し、それらを学習者の技能の発達段階に応じた指導の内容に情報として組み込んでいく作業（モデル構築）が必要であろう。

## (2) ゲームの構造的範囲の設定

剣道の実際の指導に役立つ技と技術の指導内容を具体的な情報として提供するためには、まず構造的範囲に従って最も高いレベルで技と技術の経験的な知識を整理し、次いで、それを学習者の技能の発達段階に応じて分類する作業が、当面考えられる課題である。

図Ⅲは、そのための枠組として設定した剣道

の技と技術の構造的範囲を図式化したものである。

構 え	攻 め	くずし (チャンス)	打 突		ゲーム 状 況
			技	運動 技術	
相 中 段					
上段→中段					
中段→上段					
相 上 段					

図Ⅲ 剣道の技と技術の構造的範囲

剣道の技と技術の構造的範囲は、まず、大きく分けて「相中段」、「中段に対する上段」、「上段に対する中段」、「相上段」の四つの相においてみることができる。これまでの剣道の入門書や指導書の殆どが、相中段の相においてしかみてこなかったことを顧慮するとき、この視点は重要な意味をもっている。というのは、さらに、ゲーム状況との関係において「攻め」→「くずし」→「打突」という一連の運動経過を、情報化するのであるが、例えば、「飛び込み技」とその運動技術を例にとっても、「攻め」→「くずし」→「打突」の一連の運動経過は、四つの相のそれぞれのゲーム状況によって異なる意味をもつからである。

このような基本的な枠組に従って情報化した剣道の技と技術の指導内容を、学習者の技能の発達段階に応じて、如何に構成するかが、次の課題である。その分類規準を設定するための基本的な考え方を図式化したのが図Ⅳである。

この図は、M. チクセントミハイ著「楽しみの社会学—不安と倦怠を越えて—」<sup>19)</sup> 中の、フローモデルを修正して作成したものである。

それによれば、学習者の技能の発達段階に応じた最も満足のいく技と技術の指導内容は、行為への機会（挑戦）としての技と技術の難易度と行為の能力としての技能の水準が、学習者に

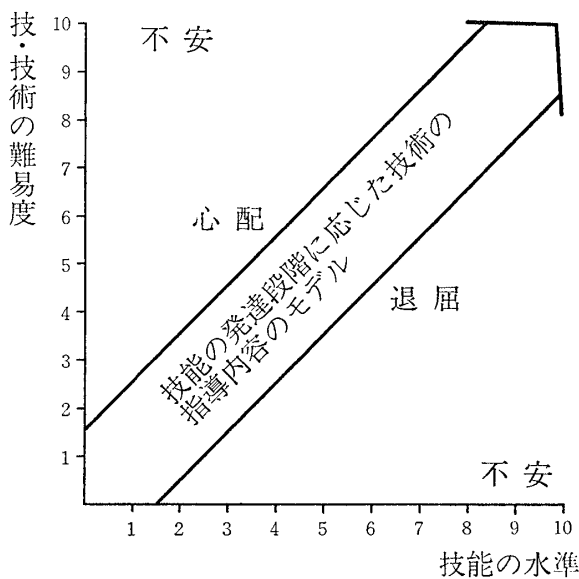


図 IV

において一致する場合、仮定できる。

例えば、技能の水準が②の学習者が、難易度⑤の技と技術に挑戦したとき、そこには「できない」という心配と不安が発生し、学習の効果が期待できない。この場合、学習者の技能水準に合せて難易度⑤の技と技術への挑戦を止めるか、または、その技と技術を難易度②のレベルに下げたため、諸条件をカットして簡易なものに変え学習させるかの、いずれかの方法が考えられる。このようにして満足のいく技と技術の指導内容を構成する。

それに対して、技能の水準が⑤の学習者が、難易度②の技と技術に挑戦したとき、その挑戦は退屈なものとなり、次第に不安へと移行する。そこで、その技と技術が完全に習得されていると見極めることができた場合、その技と技術の学習を止めるか、あるいは、学習者の技能の水準に応じて、その技と技術を難易度⑤のレベルに引き上げるため、新たな条件を加えて満足のいく学習をさせるかの、いずれかの方法を考えることができる。

剣道の技と技術の指導内容を、情報として与えるための基本的考え方を示したわけであるが、実際の指導を系統的に実施するのに役立つ情報を提供するには、当面それぞれの技と技術に難易度を付け、それぞれの技能の水準と技術

の難易度に応じた、いかなる条件を情報として盛り込むかが課題である。

現在、剣道の世界には、技能水準を判定する規準として「段位制度」がある。しかし、この「段位制度」は、上記の視点から機能しているとは言いがたい。例えば、学習者が二段から三段に昇段する場合、どのような技と技術を習得すればよいのか、また逆に、どのような技と技術ができないために昇段できないのかが明らかになっていない。それが、指導内容として情報化されていれば、この「段位制度」は剣道の技と技術の指導において、最も有効な機能を果し得ると考えられる。

## 5. おわりに

本稿では、他のスポーツ運動学との対話という方向で、今後の剣道の技術の研究の基本的問題について考察してみた。しかし、技術の概念、構造、構造的範囲のいずれも、それだけで多くの頁を必要とするものであり、極めて概説的な内容に止まらざるをえなかった。

これは、本稿が今後剣道の技と技術の構造的範囲をめぐって、指導内容を情報として具体化する前の序論的な性格をもっていることにある。この不備は、今後実証的な調査研究を積み重ねる過程で補いたい。

## 註

- 1) 福田明正「武道の技術—剣道技術論—」体育原理研究会『体育における体力論・技術論』不味堂出版、196—204頁、1970年、(福田明正は、「現代の竹刀剣道は『体捌き』と『応変』と『打突』の3つの要素を組み合わせた総合的、全体的な技術として存在している。」と捉えている。)
- 2) 中林信二「武道(剣道)における技術と技能と技法」新体育、第45巻第12号、42—43頁、1975年、(中林信二は、武道の技術論にとって重要な課題である「攻め」の問題と「形」の問題を提起した。)
- 3) 湯浅晃「武道における『わざ』の概念について—その2」武道学研究、第14巻第2号、31—32頁、1982年、(湯浅晃は、武道の一般妥当性のある技



- 術を問うため、「わざ」という概念の変遷を踏まえて、「わざ」の技術化の問題を提起している。)
- 4) 金子明友「体操の技術」体育原理研究会『体育における体力論・技術論』不味堂出版, 167—179頁 1970年。
  - 5) クルト・マイネル『マイネルスポーツ運動学』金子明友訳, 大修館書店, 261頁, 1981年。
  - 6) 金子明友「運動技術を考える」体育科教育, 第16巻第2号, 2—6頁, 1968年, (この中で「運動技術は, 運動課題の正しい認識の下に, 環境的制約と時間的制約を内包しての最高成果を求めてこの一般妥当的な合理的な運動課題解決法である。」と定義した。)
  - 7), 8) 坪井三郎「剣道の技術構造と技能評価」体育科教育, 第18巻第2号, 50頁, 1970年。
  - 9) 中林, 前掲書, 42頁。
  - 10) 金子明友「運動技術論」, 岸野雄三, 松田岩男, 宇土正彦編『序説運動学』大修館書店, 113頁, 1968年。
  - 11) 浅井浅一「武道の現代化について」体育科教育, 第14巻第3号, 8頁, 1966年, 「運動技術の構造化とは何か」体育科教育, 第18巻第2号, 8頁, 1970年, (浅井浅一は「東洋的技術観は, 技術を, 稽古, 工夫, 修養の三位一体として構造化している。わが国では, とくに修養(内観)に重きをおき, 技術の深化は, 稽古, 工夫, 修養の連関充実によってこころみられてきていた。」と述べている。)
  - 12) 金子明友「東西の技術観」体育科教育, 第24巻第10号, 37—39頁, 1976年。
  - 13) (剣道の「試合という用語は, 古くは「立合い」などと呼ばれて使用され, 今日でも若干使われることがある。本稿では, 現在の剣道は他のスポーツの「ゲーム」と同様な意味内容をもっているため, 剣道の「試合」を「ゲーム」として捉えている。)
  - 14) E. M. Avedon, The Structural Elements of Games, and B. Sutton-Smith 編 The Study of Games, New York, John Wiley & Sons, Inc, 1971. pp. 422~425.
  - 15), 16) 中林, 前掲書, 43—44頁。
  - 17) クルト・マイネル, 前掲書, 453頁。
  - 18) (ある研究者が, ある現象の認識と評価を試みた場合, どこで事実と判定の規準を一致させるか, 比較の方法を意味する。そこには, たえず一定の許容範囲がある。)
  - 19) M. チクセントミハイ『楽しみの社会学—不安と倦怠を越えて—』今村浩明訳, 思索社, 65—92頁, 1979年。

A Fundamental Study of *Kendo* Techniques

Kôji Shimojima

Scientific studies of Kendo techniques have not quite progressed in comparison with those of techniques of other sports. Therefore, Kendo instructors have had to teach techniques depending solely on their own experiences.

Now, Kendo instructors are in need of grasping the contents of the techniques organized on the basis of scientific knowledge. We must fill their needs, and develop the scientific study of Kendo techniques. But in order to pursue this scientific study of Kendo techniques, we would like to clarify the essence of some theoretical and methodological problems prerequisite to the study.

The purpose of this study is to point out the essence of these basic problems. In this study, firstly I will re-examine the meanings of terms relating to Kendo techniques to specify the concept of the techniques. Secondly I will explain the Kendo techniques from the point of view of the Game-theory to ascertain the characters of Kendo techniques. Lastly I will explain the concept of structural dimensions which form the basic framework of technical guidance in the hope of illustrating the contents of instruction of Kendo techniques.